

KASPAROV™
CHESS COMPUTER

TURBO 16K™

■ Owner's Manual



SciSys



Swiss
led
Precision

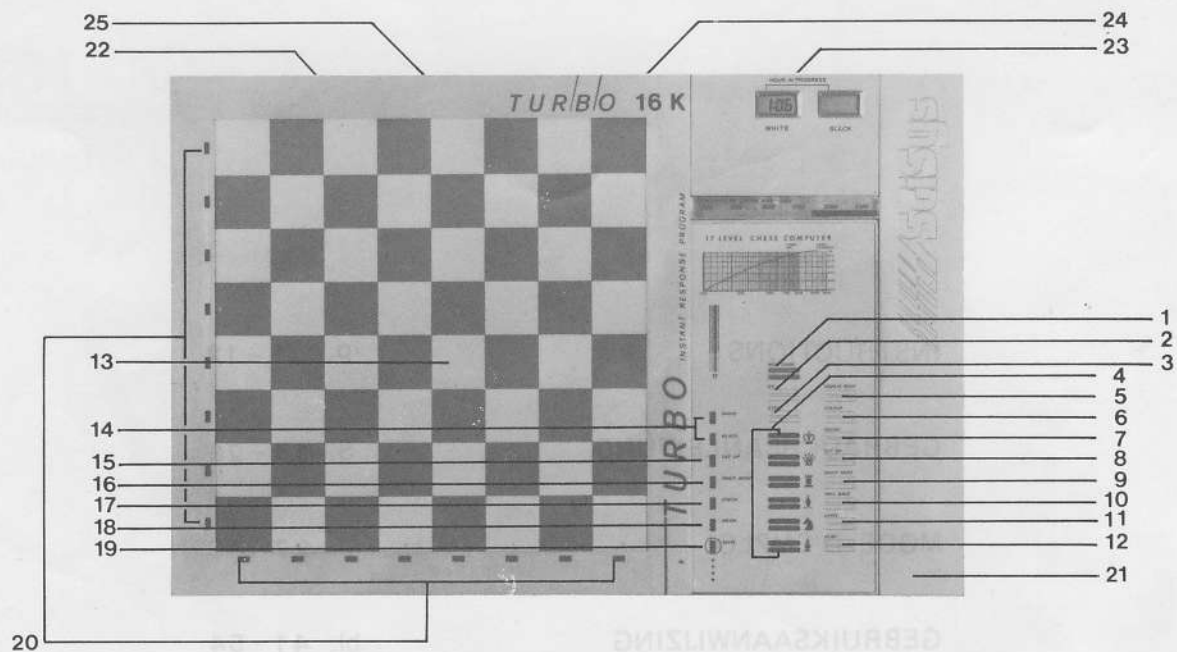
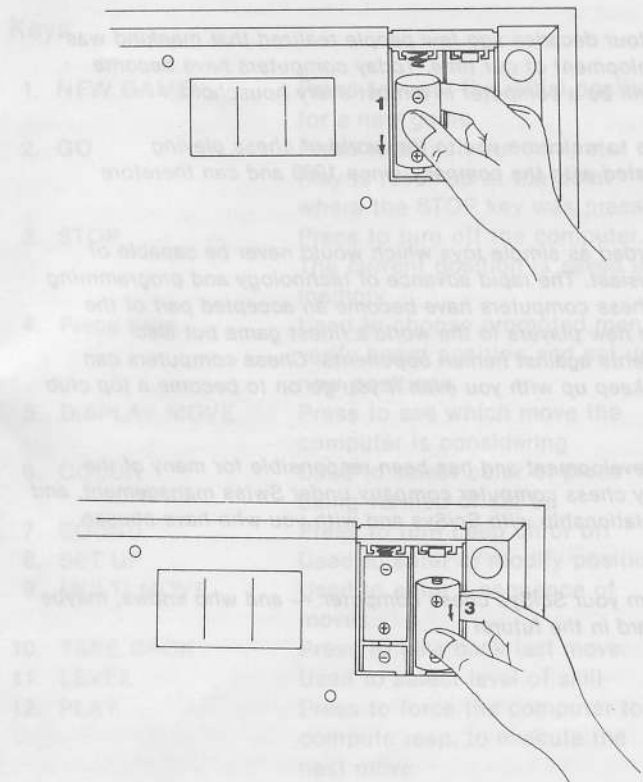
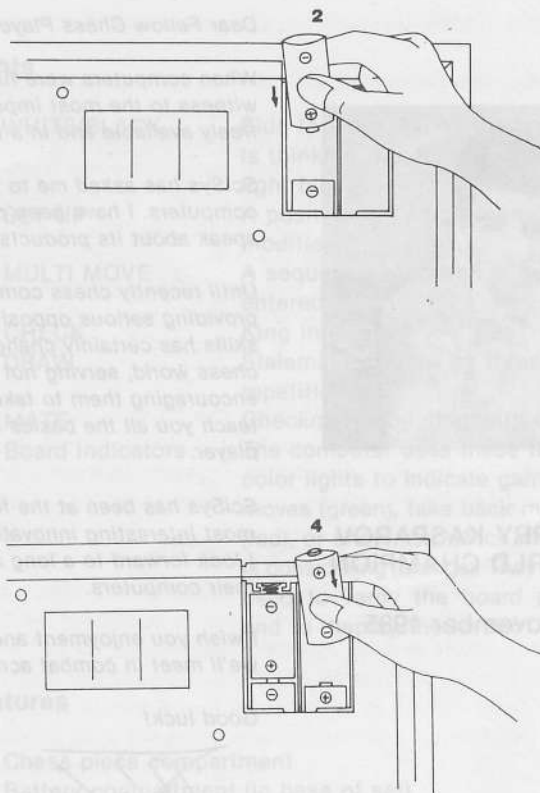


Fig. 1

KEYS, LIGHTS AND FEATURES

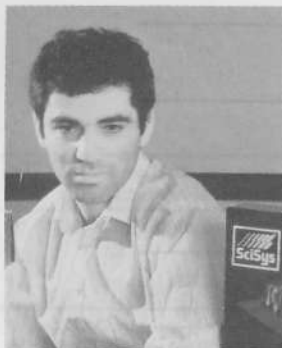


Each device has a sensor that detects a key's movement.



21. Chess piece compartment
22. Battery compartment
23. Digital clock
24. Socket (optional)
25. ACL switch in base of set — Press every time you have put in batteries

Fig. 2



GARRY KASPAROV
CHAMPION DU MONDE

Novembre 1985

Cher ami joueur d'échecs,

Il y a environ 40 ans, quand les ordinateurs ont été inventés, peu de gens réalisèrent que c'était la plus grande invention de l'époque. De nos jours, les ordinateurs sont devenus courants et dans quelques années pratiquement chaque foyer en sera pourvu.

SciSys m'a demandé d'écrire quelques mots pour vous souhaiter la bienvenue dans le monde des ordinateurs d'échecs. Etant personnellement associé à cette firme depuis la fin 1983, je puis parler des produits SciSys en connaissance de cause.

Récemment encore, les ordinateurs d'échecs étaient considérés comme de simples jouets, incapables d'opposer une résistance sérieuse à un joueur confirmé. Ce n'est plus aujourd'hui le cas, du fait des rapides progrès en matière de technologie et de performance des programmes. Les ordinateurs font à présent partie intégrante du monde des échecs : non seulement ils permettent aux joueurs novices de se familiariser avec le jeu le plus fantastique au monde, mais encore ils les encouragent à participer à des tournois où ils affronteront d'autres joueurs. Les ordinateurs d'échecs vous apprendront les règles de base de ce jeu et continueront à vous passionner, même quand vous serez devenu un joueur de club confirmé.

SciSys est un des pionniers de ce développement et nous lui devons part des innovations techniques les plus marquantes. C'est le seul fabricant d'ordinateur d'échecs sous régie Suisse, connu pour sa précision technique, et j'espère avoir de longues et fructueuses relations avec SciSys et avec vous qui avez choisi un de leurs ordinateurs.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir et de satisfaction grâce à votre ordinateur d'échecs SciSys et qui sait, nous nous rencontrerons peut-être un jour prochain lors d'un combat autour d'un échiquier.

Bonne chance.

Garry Kasparov

TOUCHES, LUMIÈRES ET FONCTIONS

Touches

1. NEW GAME Recommence une nouvelle partie.
2. GO Mets en marche l'ordinateur. La partie recommencera à partir de la position en mémoire.
3. STOP Arrête l'ordinateur. La dernière position sur l'échiquier sera gardée en mémoire.
4. Touches indiquant la valeur des pièces Pour choisir la valeur des pièces, lors de la mise en place ou de la vérification d'une position.
5. DISPLAY MOVE Affichage de la réflexion de l'ordinateur.
6. COLOR Choix de la couleur des pièces, lors de la mise en place ou de la vérification d'une position.
7. SOUND Mets en marche ou coupe le son.
8. SET UP Pour mettre une position en place ou la changer.
9. MULTI MOVE Pour donner une série de coups.
10. TAKE BACK Pour revenir en arrière.
11. LEVEL Pour voir et ensuite changer le niveau de jeu.
12. PLAY Pour forcer l'ordinateur à calculer pour jouer son coup.
13. Échiquier sensitif Chaque case est équipée d'un palpeur, qui reconnaît le déplacement de la pièce.

Lumières

14. WHITE/BLACK (Noir/blanc) Indique le camp qui doit jouer. Quand c'est à l'ordinateur de jouer, la lumière correspondant à son camp clignotera, jusqu'à ce qu'il ait choisi son coup.
15. SET UP Vous mettez une position en place ou vous la modifiez.
16. MULTI MOVE Vous donnez une séquence de coups.
17. CHECK Le Roi est mis en échec.
18. DRAW Pat ou Nul.
19. MATE Échec et Mat (ensemble avec CHECK).
20. Indicateurs de position ou Niveaux — S'allument pour indiquer la case sur laquelle il faut appuyer dans le cas d'un déplacement.
— Ou pour indiquer le niveau choisi.

Autres

21. Compartiment de rangement pour les pièces.
22. Compartiment de piles (au dos de l'appareil).
23. 2 horloges LCD, indiquant le temps écoulé pour les Blancs et les Noirs.
24. Prise pour adaptateur (en option).
25. Interrupteur ACL (au dos de l'appareil) — appuyer chaque fois qu'on met de nouvelles piles.

Note Importante

Votre ordinateur d'échecs sensitif Turbo 16K applique toutes les principales règles du jeu d'échecs: la Prise en passant, le Roque, la Sous-Promotion, la Règle des 50 Coups, le Nul après répétition immédiate de 3 coups. Il peut, parfois, vous sembler que l'ordinateur joue de façon irrégulière ou illégale, alors qu'en fait, il applique l'une de ces règles. Si vous n'êtes pas familiarisé avec les règles de ce jeu, vous trouverez ci-joint un descriptif des règles de base du jeu d'échecs. Si vous avez besoin d'informations complémentaires, mettez-vous en rapport avec votre libraire qui possède certainement de nombreux ouvrages traitant de ce sujet. Vous trouverez à la fin de ce fascicule une liste de livres d'échecs.

Introduction

Le Turbo 16K est un échiquier électronique sophistiqué qui enrégistre automatiquement vos coups sur son échiquier sensitif incorporé. Il possède 17 niveaux de jeu différents et son programme performant a été créé pour anticiper, quand c'est possible, vos coups. Par ce fait, en de nombreuses occasions, l'ordinateur vous donnera une réponse immédiate. Il y a aussi de nouvelles fonctions spéciales telles que les lampes LED tricolores, qui en rendent le maniement plus rapide et plus facile à comprendre.

Le Turbo 16K est fabriqué avec des composantes qui utilisent peu de courant électrique. Ainsi, en utilisant 4 piles (type AM2) vous disposerez d'environ 250 heures de jeu.

Il gardera en mémoire la dernière position d'une partie interrompue pendant environ deux ans.

Les 2 horloges digitales LCD sont reliées directement à l'ordinateur de façon à ce que le temps utilisé par chaque camp soit enregistré très précisément.

1. Mise en marche

Faites glisser le couvercle du compartiment de piles et insérez 4 piles (type AM2) comme indiqué dans la figure 2. L'ordinateur peut aussi fonctionner avec un adaptateur (en option).

Appuyez sur la touche **GO** puis **NEW GAME**.
IMPORTANT : si l'ordinateur se bloque, prenez une aiguille ou tout autre objet pointu, et appuyez pendant une seconde, sur la touche **ACL** située au dos de l'appareil. En utilisant des piles alcalines, vous disposerez d'une autonomie d'environ 250 heures de jeu.

2. Sélection d'un niveau de jeu

Votre Turbo 16K possède 17 différents niveaux de jeu. Les 9 premiers niveaux ont été conçus pour des parties normales. Pour ces niveaux, l'ordinateur choisira son coup, basé sur les temps de réponses moyens suivants :

Niveau	Temps de réponse moyen par coup
0	0.5 secondes (handicap; pour les débutants)
1	2 secondes (facile; niveau initial)
2	5 secondes
3	15 secondes
4	30 secondes
5	1 minute (difficile)
6	2 minutes
7	3 minutes (club)
8	6 minutes

L'ordinateur essaiera d'anticiper les coups que vous pourriez choisir et de calculer ses réponses à chacun de ceux-ci pendant que vous réfléchissez sur votre propre coup. Ceci vous donne souvent une **réponse instantanée** à vos coups.

Les temps de réponse ci-dessus sont une moyenne de tous les coups non-instantanés. Ainsi l'ordinateur jouera généralement plus rapidement si on constitue la moyenne sur un grand nombre de coups. Notez que le temps de réponse moyen pourra aussi varier en fonction du niveau et de la complexité de la position.

Les 4 niveaux suivants sont des niveaux tournois. Ces niveaux sont définis par un rapport nombre de coups/temps

Niveau	Cadence initiale	Cadence secondaire
A	30 coups en ½ h	30 coups par ½ h suivante (tournoi rapide)
B	40 coups en 2 h	20 coups par heure suivante (tournois internationaux)
C	40 coups en 2 ½ h	16 coups par heure suivante (tournois grand-maîtres)
D	50 coups en 2 ½ h	20 coups par heure suivante (tournois américains)

Exemple : prenons le niveau B. Chacun doit faire ses 40 premiers coups en 2 heures (cadence initiale), puis faire les 20 coups suivants en une heure (cadence secondaire). Le restant de la partie doit être effectuée à raison de 20 coups par heure.

Note. Si vous n'avez pas utilisé la totalité du temps qui vous a été imparti pour la première période, vous pouvez la reporter sur la deuxième période, et ainsi de suite.

Exemple. Si au niveau B, vous avez été suffisamment rapide pour effectuer vos 40 premiers coups en 1 heure, vous disposerez d'un total de 2 heures pour jouer vos 20 coups suivants. Le temps que vous n'aurez pas utilisé, pourra ainsi être reporté de période en période jusqu'à la fin de la partie.

Les 4 derniers niveaux sont des niveaux spéciaux.

Niveau	Description
E	Partie en 5 minutes. L'ordinateur essaiera d'effectuer la totalité de la partie en 5 minutes (le temps utilisé par le joueur n'est pas inclus dans ces 5 minutes).
F	10 secondes par coup. L'ordinateur donnera son coup en 10 secondes (ou moins si il a bien anticipé votre coup)
G	Niveau infini. L'ordinateur cherchera la meilleure réponse possible jusqu'à ce que le joueur lui interrompe sa réflexion (en appuyant sur la touche PLAY). Dans le cas d'une position très complexe, il pourra mettre plusieurs jours à répondre.
H	Niveau résolution de problèmes jusqu'au mat en 10 coups. Reportez-vous au chapitre 17 de ce manuel, pour plus d'informations.

Appuyez sur la touche **LEVEL**, jusqu'à ce que le LED allumé jaune au bord de l'échiquier corresponde au niveau que vous avez choisi (1-8, A-H, ou pas de LED allumé pour le niveau handicap 0)

En appuyant sur la touche **COLOR**, vous sauterez automatiquement de 8 niveaux (ceci afin d'aller plus vite, quand vous souhaitez mettre en place un niveau élevé) et puis retour. Le niveau peut être modifié à tout moment de la partie, sauf quand l'ordinateur est en train de réfléchir.

3. Vos coups

Pour effectuer un coup, appuyez sur la case où se trouve la pièce que vous souhaitez déplacer. 2 lumières vertes, indicatrices de la position, s'allumeront et un bip sonore sera émis. Placez la pièce sur sa case d'arrivée en appuyant sur celle-ci. Le coup sera enregistré avec un nouveau bip, un témoin couleur (WHITE ou BLACK) se mettra à clignoter, votre horloge s'effacera et celle de l'ordinateur s'allumera et se mettra en marche.

Note: en début de partie toutes les réponses seront instantanées, quel que soit le niveau, tant que l'ordinateur joue depuis sa "bibliothèque d'ouvertures".

Pour réaliser une **prise**, faites uniquement le déplacement de la pièce qui capture. Au cas d'une **Prise en Passant**, l'ordinateur vous rappellera d'enlever la pièce prise (Appuyez sur la case où se trouve le pion pris, avant de le retirer de l'échiquier).

Si vous effectuez un **Roque**, faites toujours le déplacement du Roi en premier. L'ordinateur vous rappellera de déplacer la Tour, après que vous ayez déplacé le Roi.

Si vous effectuez une **promotion**, vous devez indiquer à l'ordinateur la valeur de la pièce choisie en appuyant sur la touche valeur correspondante.

4. Les coups de l'ordinateur

L'ordinateur jouera son coup en émettant un double bip sonore et en allumant 2 lumières vertes indicatrices de positions, situées sur les côtés de l'échiquier. Ces 2 lumières indiquent la rangée et la colonne où se trouve la pièce qu'il souhaite faire déplacer. Appuyez sur la case où se trouve la pièce. L'ordinateur vous montrera la case d'arrivée de la pièce. Déplacez la pièce en appuyant sur la case d'arrivée de celle-ci.

Note: Si un pion atteint la dernière rangée opposée, il peut être "promu", c'est-à-dire transformé en n'importe quelle autre pièce, sauf le Roi. Vous devez appuyer sur les touches "valeur", les unes après les autres, jusqu'au moment où l'ordinateur enregistrera une des valeurs. Dans la plupart des cas, l'ordinateur transformera son pion en Dame.

5. Coups illégaux

Si vous jouez un coup illégal, l'ordinateur émettra un double bip sonore (aigu-bas), et les lumières indiquant la case de départ de la pièce que vous essayez de déplacer s'allumeront. Vous pouvez soit remettre la pièce sur cette case, soit la placer sur une case d'arrivée qui représente un coup légal. Vous entendrez ce même bip "erreur" si vous exécutez mal un coup de l'ordinateur ou si vous poussez une fausse touche.

6. Echec, échec et mat, Nul

Quand l'ordinateur met votre Roi en échec, la lampe CHECK s'allumera. Si une partie se termine par un échec et mat, la lampe MATE s'allumera également (la lampe WHITE ou BLACK indiquera le camp qui a été mis échec et mat).

Si la partie se termine par un Pat ou un Nul, la lampe DRAW s'allumera.

7. Nouvelle partie (NEW GAME)

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME**, ne modifiera pas le niveau. Les horloges ainsi que les fonctions DISPLAY MOVE et MULTI MOVE seront automatiquement remises à zéro.

8. Touche retour en arrière (TAKE BACK)

Pour revenir en arrière, poussez **TAKE BACK**. L'ordinateur vous montrera la case d'arrivée de la dernière pièce déplacée, puis une fois que vous avez appuyé sur cette case, sa case de départ. Les lumières au bord de l'échiquier sont rouges pour indiquer qu'on revient en arrière.

Vous pouvez ainsi, avec le Turbo 16K, revenir en arrière sur 8 coups individuels.

9. Changement de côté

Si vous le souhaitez, vous pouvez à tout moment de la partie changer de côté avec l'ordinateur. Appuyez sur **PLAY** au lieu de jouer votre coup le coup à votre place. Vous pouvez désormais jouer pour l'autre camp.

Vous pouvez changer de côté aussi souvent que vous le souhaitez. Vous avez la possibilité d'appuyer sur **PLAY** après chaque coup: l'ordinateur jouera la totalité de la partie contre lui-même. La touche **PLAY** est particulièrement utile quand vous avez besoin de conseil et si vous souhaitez que l'ordinateur vous suggère un coup.

Si vous voulez commencer la partie avec les pièces noires, mettez celles-ci sur la partie inférieure de l'échiquier, appuyez sur **NEW GAME** et **PLAY**. L'ordinateur effectuera le premier coup pour les blancs en jouant à partir du haut de l'échiquier.

10. Arrêt de la réflexion de l'ordinateur

Quand l'ordinateur est en train de réfléchir, vous pouvez interrompre sa réflexion en appuyant sur **PLAY**. Ceci forcera l'ordinateur à jouer immédiatement le meilleur coup qu'il aura trouvé.

11. Multi coups (MULTI MOVE)

La touche **MULTI MOVE** vous permet de commencer la partie avec une ouverture spéciale ou bien d'effectuer une certaine continuation. L'ordinateur se contentera d'enregistrer les coups que vous effectuez sur l'échiquier en vérifiant qu'ils sont légaux.

La lumière correspondant à la touche **MULTI MOVE** restera allumée tant que cette fonction est opérationnelle et les lampes pour les cases seront jaunes. Pour revenir au jeu normal poussez de nouveau **MULTI MOVE**. La fonction **MULTI MOVE** s'avère aussi utile quand vous jouez avec un ami. L'ordinateur agira comme un arbitre et chaque camp pourra sur besoin demander conseil à l'ordinateur en pressant **PLAY**.

12. Horloges

Deux horloges digitales LCD sont directement reliées à l'ordinateur afin de permettre un enregistrement précis du temps utilisé, quand vous jouez contre l'ordinateur ou contre un autre joueur (en mode Multicoups).

Ces horloges affichent les **minutes écoulées** ainsi que **l'heure courante**. Elles commencent donc à 1:00. Par exemple, disons que les Blancs ont utilisé 70 minutes. L'horloge des Blancs affichera donc 2:10. Cela signifie que les Blancs ont utilisé 10 minutes de leur deuxième heure de jeu.

Les 2 horloges sont remises à zéro et l'horloge des Blancs démarre immédiatement quand vous appuyez sur **NEW GAME**. L'horloge des Noirs se mettra automatiquement en marche quand les Blancs auront complété leur coup; l'horloge blanche s'éteindra.

Le temps affiché par les horloges sera gardé en mémoire si vous appuyez sur la touche **STOP**. Si les horloges ou les LEDs deviennent erratiques, il faut tout de suite remplacer les piles.

13. Affichage du calcul (DISPLAY MOVE)

Cette caractéristique spéciale permet de suivre la progression de la réflexion de l'ordinateur. Appuyez sur la touche **DISPLAY MOVE**. L'ordinateur vous montrera au moyen de lumières jaunes, les coups qu'il envisage lors de sa réflexion. Il allumera les lumières de la case de départ durant 3 secondes et celles de la case d'arrivée durant 1 seconde. Vous constaterez l'évolution de sa réflexion, au fur et à mesure que sa recherche s'approfondit. Quand l'ordinateur aura choisi son coup, il le signalera en émettant un double Bip sonore et en allumant les lumières vertes correspondantes.

Pour arrêter cette fonction, appuyez à nouveau sur la touche **DISPLAY MOVE**. Cette fonction n'est pas utilisable lorsque l'on utilise le niveau problème.

14. Mémoire

Vous pouvez interrompre une partie à tout moment, même quand l'ordinateur est entrain de réfléchir sur un coup, en appuyant sur la touche **STOP**.

La partie sera arrêtée à ce stade et la consommation des piles réduite au minimum. L'ordinateur gardera cette dernière position en mémoire et recommencera à jouer à partir de celle-ci, quand vous appuyerez sur **GO**.

STOP s'utilise pour éteindre l'ordinateur une fois que vous avez fini de jouer. **GO** le remet en marche, quand on lâche la touche.

15. Vérification de la position

Si vous renversez les pièces, ou si pour toute autre raison, vous n'êtes pas sûr que la position des pièces sur l'échiquier soit exacte, vous pouvez demander à l'ordinateur d'effectuer une vérification.

Pour ce faire, appuyez sur une des touches "valeur". L'ordinateur allumera en jaune les lampes qui indiquent la case où se trouve la pièce. Appuyez à nouveau sur cette touche pour savoir si d'autres pièces de la même valeur se trouvent sur l'échiquier (un double Bip indique qu'il n'y a plus de pièces de cette valeur et couleur).

Vous pouvez vérifier la position des pièces blanches ou noires en appuyant sur **COLOR**.

16. Mise en place d'une position

Si vous souhaitez mettre en place une position spéciale, appuyez d'abord sur la touche **[SET UP]**. La lumière SET UP s'allumera; vous pouvez à présent, à volonté, déplacer, ôter ou ajouter une pièce.

Si la position que vous souhaitez mettre en place ne possède que quelques pièces, appuyez sur **[NEW GAME]** immédiatement après **[SET UP]**. Ceci effacera toutes les pièces de la mémoire de l'ordinateur.

Pour modifier ou mettre en place une position, sélectionnez d'abord la couleur, si cela s'avère être nécessaire en appuyant sur **COLOR**. Puis, appuyer sur la touche correspondant à la valeur de la pièce que vous souhaitez déplacer, ajouter ou enlever. La lumière rouge correspondant à la valeur de la pièce choisie s'allumera.

- **Pour enlever une pièce**, appuyer sur la case où elle se trouve et l'ôter de l'échiquier.
- **Pour déplacer une pièce**, appuyer sur la case où elle se situe, la déplacer et enfin appuyer sur sa case d'arrivée.
- **Pour ajouter une pièce**, d'abord en choisir la couleur (à besoin pousser **[COLOR]**), et la valeur (touche), appuyer sur la case vide où vous souhaitez la placer, et la poser.

Après avoir terminé la mise en place ou la modification de la position, vérifier que la lumière WHITE ou BLACK indique bien qui doit jouer le prochain coup (au besoin pousser **[COLOR]**), puis appuyer sur **[SET UP]** (la lumière SET UP s'éteindra).

Après avoir mis en place une position, vérifiez-la toujours (chapitre 15). N'entrez surtout pas une position illégale, car cela pourrait conduire à des résultats imprévisibles.

Exemple: Pour mettre en place une position avec un Roi Blanc en E1, une Tour Blanche en A1, un Roi Noir en D5, et une Tour Noire en B2, placer d'abord les pièces sur l'échiquier. Puis, appuyer sur **[SET UP]** et sur **[NEW GAME]** afin d'effacer toutes les pièces de la mémoire de l'ordinateur. Appuyer sur **[COLOR]**, si nécessaire, pour que la lumière WHITE (BLANC) s'allume. Pressez la touche  puis appuyez sur la case où se trouve le Roi Blanc. Appuyez sur **[COLOR]** (la lumière BLACK (NOIRE) s'allumera); appuyez sur la case où se trouve le Roi Noir. A présent, appuyer sur la touche  et sur la case où se trouve la Tour Noire. Appuyez sur **[COLOR]** (la lumière WHITE (BLANC) s'allumera) et sur la case où se trouve la Tour Blanche. Appuyez sur **[SET UP]** pour commencer le jeu.

Note: Dans la position précédente, l'ordinateur autorisera le Roque. Si vous appuyez sur **[PLAY]**, il roquera et le coup suivant, il capturera la Tour Noire.

17. Niveau problèmes

Votre ordinateur possède un niveau spécialement conçu pour les problèmes, qui lui permettra de résoudre des Mats jusqu'en 10 coups.

Mettez en place votre position (voir le chapitre 16) et choisissez le niveau H (chapitre 2).

Appuyez sur **PLAY**, pour que l'ordinateur commence ses recherches. Une lumière jaune s'allumera pour indiquer la profondeur de sa réflexion. A ce niveau, l'ordinateur jouera un coup uniquement s'il voit un Mat en 10 coups ou moins.

Si l'ordinateur voit un Mat forcé, il en jouera le premier coup, le coup "clé". Vous pouvez essayer de défendre la position du camp devant être mis Mat en jouant vos coups comme à l'accoutumé. L'ordinateur continuera de jouer jusqu'à la fin de la partie.

Si l'ordinateur ne trouve pas de Mat forcé en 10 coups, il émettra un double Bip sonore et ne jouera pas. Notez qu'au niveau H il ne jouera un coup que s'il trouve un mat forcé pour son camp. Appuyez sur **PLAY** pour arrêter les recherches de l'ordinateur.

18. Couper le son (SOUND)

Si les Bips sonores émis par l'ordinateur vous gênent, vous pouvez couper le son à tout moment de la partie en appuyant sur **SOUND**. En appuyant à nouveau sur cette touche, vous rétablirez le son. Si vous jouez sans le son, faites très attention aux indicateurs lumineux et appuyez soigneusement sur les cases et les touches.

19. Touche ACL (située au dos de l'appareil)

Si votre ordinateur se bloque à cause d'une décharge statique, ou pour toute autre raison, appuyez tout d'abord sur la touche **STOP**, puis au moyen d'une aiguille ou de tout autre objet pointu, appuyez sur **ACL**. Ceci aura pour effet de remettre l'ordinateur à zéro et de vider sa mémoire.

20. Soin et entretien

Votre Turbo 16K est un instrument électronique de haute précision. Ne lui faites pas subir de chocs, ne l'exposez ni à des températures extrême ni à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer votre appareil, car ils pourraient abîmer le plastique. Ne pas laisser des piles mortes dans l'appareil.

21. Specifications techniques

Microprocesseur:	6301Y
Vitesse horloge:	12MHz
Mémoire programme:	16 Koctets
Mémoire RAM:	256 octets
Lumières LED:	7 rouges 16 tricolores
Touches:	17
Horloges:	2 à LCD
Consommation:	0.1W
Piles:	4 piles, type C ou AM2
Durée de vie des piles:	250 heures environ avec des piles alcalines
Adaptateur (option):	8V avec un minimum de 100mA
Dimensions:	371 x 243 x 33 mm
Poids:	1 kg sans les piles

Force:

Le graphique situé sur le plateau du Turbo 16K montre sur une échelle le pourcentage estimé des joueurs d'échecs qui ont un classement plus élevé que celui indiqué sur l'axe horizontale. Nous estimons que moins de 8% de l'ensemble des joueurs d'échec seront en mesure de battre le Turbo 16K. Avec un peu d'entraînement, vous pourriez être un de ceux-là.

22. Guide en cas de panne

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES DE PANNE, TESTS	COMMENT RÉPARER
1. L'ordinateur ne fonctionne pas avec des piles.	Piles trop faibles ou usées. Piles mal positionnées. Problème de mise en route.	Changez les piles. Vérifiez que les piles sont bien placées. Appuyez sur la touche ACL située au dos de l'appareil, avec une aiguille pendant 5 secondes.
2. Lampes s'allument ensemble.	Problème de mise en route, ou décharge statique ou cause grave. Piles faibles.	Appuyez sur la touche ACL pendant 5 secondes. Remplacez les piles.
3. L'ordinateur se bloque en milieu de partie.	Piles faibles. Décharges statiques ou interférence secteur.	Remplacez les piles. Appuyez sur la touche ACL pendant 5 secondes.
4.1 Une lampe ne marche pas.	Lampe cassée.	Renvoyez l'appareil au S.A.V.
4.2 Quand vous appuyez sur des cases ou des touches, celles-ci ne réagissent pas correctement, ou des lampes ne s'allument pas correctement.	Mauvais contacts. Effectuez les vérifications suivantes: Appuyez sur les touches SET UP , NEW GAME , Les lampes correspondantes devront s'allumer, accompagnées d'un Bip sonore. Appuyez sur chaque case de l'échiquier l'une après l'autre, pour vérifier les contacts sensitifs. Les lampes doivent s'allumer normalement. Appuyez successivement sur les touches du clavier, vous entendrez des Bip, jusqu'à ce que vous appuyez sur SOUND . Poussez SOUND une 2e fois et continuez.	Renvoyez l'appareil au S.A.V.
4.3 Les lampes correspondant au Mat ou à Echec ne s'allument pas.	Testez ces lampes de la façon suivante: Appuyez sur NEW GAME , MULTI MOVE , cases F2, F4, E7, E5, G2, G4, D8, H4. Les lampes ECHEC et MAT doivent s'allumer.	Renvoyez l'appareil au S.A.V.
5. L'ordinateur fait un coup illégal ou triche.	Il a effectué un coup spécial tel que: — Une Prise en passant, — Une Roque (côté Roi ou Dame) — Une Promotion ou une sous Promotion.	Jouez son coup. Vérifiez que vous êtes familier avec ces règles d'échecs en lisant le manuel "COMMENT JOUER AUX ECHECS". Utilisez les touches "valeur", pour vérifier où se trouvent les pièces. Poussez TAKE BACK pour revenir à la position précédente et vérifiez à nouveau. Cette procédure, vous montrera exactement ce que l'ordinateur a fait. Faites les tests de contrôle 4.2 et 4.3, afin de vérifier que l'ordinateur marche normalement.

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES DE PANNE, TESTS	COMMENT RÉPARER
5. L'ordinateur fait un coup illégal ou triche. (suite)	Certaines pièces sont mal placées.	Jouez le coup de l'ordinateur et vérifiez la position au moyen des touches "valeur" et [COLOR].
	Les piles sont presque mortes: — Son faible. — Fréquence du clignotement des lampes plus faible. — Affichage faible.	Remplacez les piles, poussez [ACL] et essayez à nouveau.
6. L'ordinateur, en milieu de partie, n'accepte pas votre coup.	Les piles sont presque mortes.	Remplacez les piles.
	L'ordinateur s'est bloqué.	Reportez-vous au chapitre 19.
	Vous essayez de jouer un coup illégal.	Regardez la lampe "color", est-ce bien à vous de jouer? — Votre Roi est-il en échec? — Votre coup mettra-t-il votre Roi en échec? — Avez-vous commencé votre Roque par déplacer le tour? — Prise en passant ou Promotion illégale? Utilisez les touches "valeur" et [COLOR] pour contrôler la position des pièces. Relisez les chapitres 3 à 6.
	Promotion d'un pion: la valeur de la pièce n'a pas été sélectionnée.	Appuyez sur la touche "valeur" correspondant à la pièce promue.
7. Un pion se déplace comme une Dame, une Tour, un Fou ou un Cavalier.	Le pion a été promu (chapitre 4)	Utilisez les touches "valeur" et [COLOR] pour vérifier la position sur l'échiquier. Utilisez la fonction TAKE BACK pour revenir en arrière autant qu'il faut et rejouez la partie.
8. Le Roi se déplace comme une Dame.	L'échiquier a peut-être, été inversé, auquel cas la Dame prend la place du Roi.	Utilisez les touches [♔] et [COLOR] pour vérifier où se trouvent les Rois. Lire le chapitre 9.
9. L'ordinateur ne répond pas. 9.1 Lumière WHITE ou BLACK allumée. 9.2 Lumière WHITE ou BLACK clignote.	Il n'a pas commencé à réfléchir.	Appuyez sur [PLAY]. Si la lampe MULTI MOVE est allumée, voir le chapitre 11.
	Vous n'avez pas attendu assez longtemps. Il réfléchit toujours. Les niveaux les plus élevés peuvent prendre beaucoup de fois plus longtemps pour répondre que le temps moyen. Les problèmes de mat les plus difficiles prennent des semaines à résoudre.	Vérifiez le niveau et reportez-vous à la section correspondante du manuel. Pour interrompre, appuyez sur [PLAY].
10. L'ordinateur est silencieux.	Le son est coupé.	Appuyez sur [SOUND] pour mettre le son en marche.
11. L'ordinateur ne fonctionne pas avec son adaptateur.	Fiche ne serre pas bien.	Vérifiez la fiche, qu'elle serre bien.
	Adaptateur défectueux.	Si l'ordinateur fonctionne avec des piles, mais pas avec un adaptateur, l'adaptateur est probablement en panne.
	Adaptateur non conforme aux spécifications du constructeur.	Consultez votre revendeur.

SCISYS AUTHORIZED SERVICE CENTERS

AUSTRIA
The Westschacher & Co.
Dornbachgasse 20
A-1100 Vienna
Austria

AUSTRALIA
Whelan Pty Ltd
18 Hartford Crescent
Warringal Hill
Victoria 3180
Australia

DENMARK
Marskand B. Olsen
Marskandvej 28
2130 Højeby
Denmark

FRANCE
Transcom S.A.
103-118 rue Charles Michels
93200 La Courneuve
France

GERMANY
Electronic International
(Deutschland GmbH)
Augustenstrasse 7-11
D-8000 München-Klingendorf
West Germany

HOLLAND, BELGIUM, LUXEMBOURG
Electronic Nederland B.V.
Timmerlaan 12-12
NL-1096 AC Amsterdam
Netherlands

HONG KONG
Bondwell Trading Limited
Room 202, South Tower
World Finance Centre
Harbour City, Tsimshatsi
Kowloon
Hong Kong

SINGAPORE
TNG Enterprises (Pvt) Ltd.
1 Coleman Court, #04-10
Singapore 051
Singapore

ITALY
Televison & Elet. Dist. (Pvt) Ltd.
Ruggeri Elettrodom. AG
P.le della Libertà 1
20121 Milano
Italy

NETHERLANDS
Televison & Elet. Dist. (Pvt) Ltd.
Ruggeri Elettrodom. AG
P.le della Libertà 1
20121 Milano
Italy

SPAIN
Televison & Elet. Dist. (Pvt) Ltd.
Ruggeri Elettrodom. AG
P.le della Libertà 1
20121 Milano
Italy

SWEDEN
Televison & Elet. Dist. (Pvt) Ltd.
Ruggeri Elettrodom. AG
P.le della Libertà 1
20121 Milano
Italy

SWITZERLAND
Televison & Elet. Dist. (Pvt) Ltd.
Ruggeri Elettrodom. AG
P.le della Libertà 1
20121 Milano
Italy

UNITED KINGDOM
Televison & Elet. Dist. (Pvt) Ltd.
Ruggeri Elettrodom. AG
P.le della Libertà 1
20121 Milano
Italy

Copyright 1985
SciSys-W Ltd. Hong Kong
Fabriqué à Hong Kong
Printed in Hong Kong

ART NO. 270